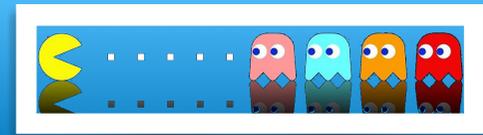
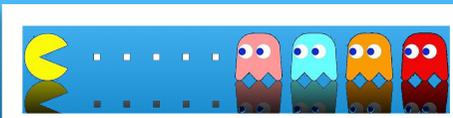


Le besoin du client



- le jeu doit-être obligatoirement en 2D (pas d'effet de profondeur);
- le Jeu exclusivement pour 1 seul joueur ;
- le joueur doit éviter des obstacles qui se déplacent;
- le joueur doit se déplacer sur un seul axe (X ou Y);
- les images et les sons utilisés doivent-être libre de droits;
- le jeu est destiné aux élèves du collège ;
- Le jeu est réalisé au collège ;
- le jeu doit-être programmé sur une logiciel de programmation simple ;
- le jeu doit être terminé dans 3 séances ou 4 séances (soit entre 4,5 et 6 heures)
- Le budget du jeux est estimé à 600 € (100 € de l'heure).
- Le jeu doit se jouer au clavier ;
- le jeu ne doit pas dépasser les 5 minutes
- Le jeu ne doit pas se jouer en ligne
- Le programme du jeu doit pouvoir être modifiable par tous les élèves si les élèves veulent améliorer le jeu



Le renouveau de la 2D.

Depuis l'arrivée des consoles qui proposent des jeux en 3D, les jeux 2D ont essayé de tenir bon et persisté à sortir de bonnes choses, mais sont décliné. Était inévitable, même sur les consoles portables (GBA, NeoGeo pocket) la 2D a fait de plus en plus de place à la 3 dimensions. A part quelques petites piques de vitalité persistante sur consoles de salon (Viewtiful Joe par exemple), sa ligne de vie retombe à play dans un long beeeep.

Mais avec l'arrivée des consoles proposant le Online (2005) de nouveaux outils de développement facilitant la tâche des développeurs indépendants et un regain d'intérêt du retro-gaming (grâce au online) et surtout la création de STEAM tel un mort-vivant la 2D a refait surface ! Et pas à moitié qui plus est, des jeux d'excellentes factures avec de l'hommage, de la sincérité et aussi avec de beaucoup d'originalité (Constant C - Fez).

Le renouveau de la 2D est là, et plus en forme que jamais !

